1. To Do List (지난주)
   1. 이원상: 가속도-> 문제점 : 벽과의 충돌 시 날라감
   2. 하정연: 충돌시 회전 / 방향 문제 해결 -> 무적 상태 표현 / 문제점 : ice가 잘 적용이 안됨, constraints freeze rotation y축 on 했을 시 물리 법칙 모두 무시
   3. 홍혜령: 맵 확장 & 이동, 탄막
   4. 김준목: 신 이동 -> 적이 없고 문에 부딪혔을 때 신 이동
   5. 이시창: 몬스터 AI ( player 인식, 이동, 생성 ) -> player 인식, 이동
   6. 남동규: 탄막( 쏘고, 맞고, 탄막 없어지고 ) -> 문제점 : 플레이어가 사라짐
2. To Do List (이번주)
   1. 이원상: 마찰력 & 트렐로
   2. 하정연: HP: 칸 ( 게이지 )
   3. 홍혜령: 탄막 충돌 & 탄막 UI
   4. 김준목: UI 화면 전환
   5. 이시창: 몬스터 스폰
   6. 남동규: 문서 정리 word
   7. 신명지: 플레이어 보는 방향
   8. 김준우: 몬스터 시각
3. AI
   1. 몬스터 스폰
   2. LOL처럼 일정 거리 벗어난 경우 제자리로 돌아가고( HP가 다시 차게 )
4. player
   1. 보는 방향 = 탄막 방향
   2. HP: 칸 ( 게이지 )
5. 주말 중으로 워크샵
   1. 7월 말 / 8월 초
   2. 멘토님에게 문의

배열로 맵 생성 (1,3,5 - 이지, 2, 4 - 하드 이런식?)

<https://www.youtube.com/watch?v=1HSpJ0L6pq4> 탄막 강의